PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 305, onsdag 27. mars 2002

REDAKSJONELT

Det er ikke så fryktelig mye det blir plass til denne gangen heller; PHOBOS 305 skal ut i påskeuken, en onsdag som pleier å være såpass slapt besøkt at det tidligere har hendt vi ikek holdt oppe i det hele tatt. □ av redaksjonen er dessuten bortreist på utgivelsestidspunktet (kongress-ferie til Storbritannia), og vi regner ikke med at det kommer de helt store nyhetene innen hobbyen etter at de har forlatt gamlelandet. Derimot kan det jo tenkes at de kan bidra med en liten rapport om spillbutikker etc. på de britiske øyer når de endeløig har fått somlet seg hjem. Vi får se – og uansett, God Påske!

PHOBOS

Medlemsblad for Ares — forening for simuleringsspill

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen

Utkommer til hver 2. og hver 4. onsdag i måneden (unntatt desember, da vi hopper over romjulen...)

De vedstående to sidene med klipp kom tilfeldigvis på trykk i AFTENPOSTENs aftennummer samme dag som årets Minicon åpnet! Vi fikk dessverre ikke med noe Minicon-referat verken i inneværende eller forrige PHOBOS – men håper i det minste at et slikt stort oppsett i en av byens største aviser kan ha gitt miniatyrspillhobbyen en viss PR-effekt!

Bang! Kræsj! Kabooom! Sorry. En saftig Warhammer-krig har terninger, tabeller og tommestokk som våpen.

Hardtslående nonne. *Året er 40 000 e.Kr. The Emperor holdes kunstig i live, og nonneordenen Sisters Of Battle vier seg til å kjempe hans sak – med ildvåpen. I Warhammer 40K er det vage grenser mellom godt og ondt.*



Slagmarken. *Good Guys (høyre) mot Bad Guys (venstre). Miniatyrfigurene samlet på brett utgjør regimentene pluss tommestokk, måleskive, terninger, tabeller, taktikk og litt flaks avgjør til slutt hvem som skal dø og hvem*

Millimeter-



På tommen. *Azad Tarifard (11), Simen Kaufmann Egede-Nissen (13) og Tobias Berg (12) får instruksjoner i krig med målebånd av Games Workshop's Alan Rendall. Hvor mange tommer kan de flytte sitt snille regiment?*

MARI GRINDE ARNTZEN
INGAR STORFJELL (foto)

Det handler om krig, blod, frykt og død. Det verst tenkelige her i verden. Og våre barn leker det i table top-spillet Warhammer. Nå frister hovedleverandør Games Workshop med butikk i Møllergata. Aftenposten gikk inn i de korrekte foreldres verkebyll.

– Okej. Da begynner det å se bra ut. Hvem er det som er bad guys her i dag?

Fem hender i været. Nærmere 25 gutter fra 11 til kanskje 20 år står tett rundt et filtkledd bord i Møllergata.

– OK. Da håper jeg vi får en god kamp her i dag, sier spill-leder og butikkarbeider Alan Randall, og oppfordrer til shake hands.

– Det første vi må finne ut i Warhammer, er hvem som skal begynne, forklarer Alan. – Og da kaster vi terning. Okej. Det betyr at de snille begynner kampen i dag.

Det er åpent spill hos Games Workshop. Miniatyrfigurene står i regimenter på det som skal være gress. Snart skal plast- og metall-figurene hugge, stikke og skyte hverandre ihjel, og tilbake vil det stå en vinner. Mest sannsynlig iført topplue. Alan finner frem den røde tommestokken.

– Flytt ti tommer frem. Chariots flytter åtte tommer og dverger fem.

Krigen er i gang.

– Flott skudd, roper Alan. – Der landa dere midt i rotteregimentet. En av rottene ble most. Vi har tatt first blood, dere. Det kan vi være stolte av.

Alans tomatrød staff-T-skjorte og matchende veggfarge er det nærmeste vi kommer blod i dag.

– Hvorfor?

– Det som skjer for alle, er at en dag finner du et gammel White Dwarf-magasin, og så blir du helt vill, sier Alans kollega Jakob Kragh. White Dwarf er spillets månedlige magasin, og Jakob legger stor vekt på «vill». – De som starter tidlig, tar vanligvis en pause, så fortsetter de igjen. 90 prosent av dem som starter med hobbyen, fortsetter.

– Hvorfor?

– Fordi det er en kreativ hobby. Du kommer aldri til et punkt hvor du er bra nok.

Jakob har vært aktiv i tilsammen tolv år og jobbet for Games Workshop i snart tre. Og villskapen han snakker om, stopper ikke der. Jakob forteller om en tendens, en slags næringskjede i Warhammer-forbruket. Først blir barna helt ville, så må mor og far til butikken for å bla opp penger, og det er da det skjer noe med far.

– Han er hekta. Vi har kunder godt opp i 60-årene. Så det er alle aldre.

– Men jenter?

– Vi har vel fire jentekunder. Vi snakker kanskje om en promille.

– Hvorfor?

– Fordi det er krig. Fordi det er et strategisk spill. Jenter er like kreative, så det har ikke med malingen å gjøre. Å spille krig er bare ikke fett.



som kjemper mot hverandre. En haug med fakta og regler som skal vinne krigen i dag.

Dette er Warhammer

Bordspill med minityrfigurer hvor alle kjemper mot alle.
To hovedvarianter: 1) Warhammer, et fortidsspill (fiksjon fra 1700-tallet) der man bruker gamle krigsstrategier og spiller med regimenter. 2) Warhammer 40K, et fremtidsspill (i år 40 000) med mer av nåtidens type krigføring.
Viktig del av hobbyen: Å male sine egne figurer.
Spillene er under evig utvikling og består av et hav av figurer og historier.
Hver figur har ulike egenskaper og poengverdi.
Egenskapene deles i: M = movement, WS = weaponskill, BS = balistic skill, S = strength, T = toughness, W = wounds, I = initiative, A = attacks, LD = leadership.
Alle figurene har disse egenskapene mer eller mindre. I tillegg regnes poeng ut fra type våpen, rustning etc.
Informasjonen finnes i bokform, men mye av regellæringen forgår muntlig.
Spillets viktigste «fysiske våpen» er tommestokk, terninger og tabeller. I tillegg kommer taktikk og flaks.
Et turbasert spill med gjennomsnitt seks turer pr. spill. Hver tur er delt inn i fire faser:
1) Movement phase – flyttefase, 2) Magic phase – magisk fase, 3) Shooting phase – skytefase, 4) Close Combat (nærkamp). Hver fase har sine rekkefølger av terningkast og måling. Informasjonen i tabellene legger grunnlaget.
Omfatter også tegneserier og månedsmagasinet White Dwarf.
Spillet så dagens lys i Storbritannia på 70- og 80-tallet, og hovedleverandør Games Workshop har i dag rundt 250 utsalgssteder over det meste av verden. Åpnet i Møllergata 5. juli 2001.
Selges også hos Avalon og Outland.
Games Workshop arrangerer spillkurs hver tirsdag og Games Night onsdag. Avalon har spilldemonstrasjon torsdager.
Anbefalt først fra 12 år. Yngre kan kun delta i figurmaling.



krigerne

Likevel vil hverken Jakob eller Jakobs kollega Gustav Haug kalle Warhammer et krigsspill. Et table top-spill, ja. Eller et miniatyrspill.

– Men hvorfor liker gutter krig?

– Jeg tror, for å si det diplomatisk, vi liker konflikter, smiler Gustav.

– Det er en fascinasjon. . . , begynner Jakob.

– Ja, utstyret, bakgrunnen, settingen, fortsetter Gustav.

– Også er det hobbyaspektet. Det er dejligt. Jakob er opprinnelig dansk.

– Men er det ikke litt matematisk og kjedelig?

– Nei, jeg elsker oddsene og sjanse-elementet. Alle som driver med Warhammer, ser ikke bare figurene. De animerer inne i hodet, sier Jakob.

– Positivt

Borte på slagmarken setter Alan ord på de siste målingene.

– Og de hiver seg over, hugger ham ned. Vi mistet kanskje den viktigste uniten



Yatzy, go home. *Antall terninger, prikker og slag. Veien til et dødelig angrep er lang og kroket i Warhammer.*

vår her. Men vi gir oss ikke for det? Nei.

Mammaen til Simen, en av the good guys, kommer for å hente sønnen sin.

– Positivt, sier Heidi Egede-Nissen. – Det er bra med noe annet enn data. Dyrt er det, men så gjør de noe sammen med andre. Dette har jo virkelig tatt av, synes hun.

– Også er det flott å se på, men jeg skjønner ingenting. Alle disse engelske uttrykkene.

– Men det handler jo om vold?



Et kunstverk. *Maling av miniatyrfigurene i plast og/eller metall utgjør en stor del av Warhammer-hobbyen. Nesten halvparten av butikken i Møllergata er viet et malebord.*

– Ja, men det har noe uskyldig over seg. Krigsspill har vært i alle år. Her må de tenke strategi og være kreative. Butikken er blitt et samlingssted. Og foreldrene henter og bringer. Hei, sier Egede-Nissen til en av de ansatte.

– De kjenner meg igjen nå.

EX CATHEDRA #204

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Dette skrives i all hast mens undertegnede er i ferd med å gjøre seg klar til en Englandsreise (London + Eastercon): Dermed kan det fort bli enda mer kortfattet og nødtørftig enn mange av de senere numrene av bladet. Og det er jo egentlig ganske dumt. Hastverk er som kjent lastverk. Dvs., hastverk som sådan har jeg i & for seg ikke noe imot; jeg har alltid vært travelt opptatt med mange slags jobber, både profesjonelle og fanniske. Mye av det har vært mer eller mindre rent freelancer-arbeid. Og da opererer man gjerne med temmelig stramme deadlines.

Jeg tror rekorden ble satt så sent som i november i fjor, da jeg skulle være konsulent på tekstingen av *Lord of the Rings*-filmen. Jeg ble oppringt av oppdragsgiver på en torsdag – hadde for så vidt vært forespurt om dette tidligere, men akkurat når det skulle skje hadde vært i det vage – og spurte selvsagt om når jobben skulle være ferdig. «Eh – tirsdag!» var svaret. For så vidt greit nok; det er ikke så mye tekst i en film, selv en på nærmere 3 timer. Det gikk greit, til tross for den noe hysteriske fristen. Og det med tiden var for så vidt ikke filmbyråets feil, men rett og slett fordi hele tidsplanen rundt «post production»-arbeidet til Peter Jacksons film var så aldeles vanvittig stram. Det hadde rett & slett ikke foreligget noe ferdig lydspor å oversette fra før i november...

Så tidsfrister og spetakkelet rundt å holde dem har jeg gjort bekjentskap med mang en gang tidligere. Men det blir jo ikke noe mindre stressende for det! Derimot er det kanskje litt mer tilfredsstillende å streve for å få ferdig materiale til en frist som består i at en selv skal reise på ferie, enn bare en vilkårlig dato som en eller annen tyrannisk redaktør har formulert for å plage stakkars oversettere eller forfattere. Det hadde vært fristende å fortsette i det vide og det brede om forlagsbransjens iboende ondskap – et tema som er nært og kjært for de fleste freelancere – men det hadde kanskje vært bedre om jeg hadde noe mer konkret info å komme med her.

ARCON-brosjyren er litt forsinket, og kommer neppe til påske. Er det et viktig stykke info for spillmassene? Nei – jeg trodde ikke det! På den annen side må jeg snart avslutte denne epistel uansett, om ikke annet så fordi den – som folk formodentlig vet – helst skal gå opp på en side. Dette er det gode layouttekniske grunner til, men det ville også føre for langt å gå inn på dem her! Jeg får nøye meg med å ønske God Påske, og å love all snille PHOBOS-lesere at jeg skal komme grundig tilbake med en Londonrapport i neste eller påfølgende nummer.

Johannes H. Berg

OSLO SPILL-FORUM 14/4

Neste spilltreff hjemme hos Johannes H. Berg (Tuengen Allé 10) finner ikke sted før søndag, 14/4 – men folk må gjerne merke seg datoen allerede nå! OSF er åpent for alle interesserte som kunne tenke seg å gjøre en innsats for spillhobbyen (eller i det minste å prate om det) og som setter pris på hjemmebakt pizza. Vi vil gjerne høre fra folk som dukker opp på forhånd, slik at vi vet sånn noenlunde hvor mange som kommer. Kontakt Johannes (snakk med ham på Ares, eller ring 92 08 13 65 eller 22 14 41 63) Du kan også maile ham på jhberg@fandom.no eller jobmailen johannes.berg@tekniskmuseum.no), dersom du er interessert i å komme!

DATOLISTEN

Søndag 14/4: Oslo Spillforum #38
Søndag 21/4: OOMSK: Spilldag (Bjølsen)
Søndag 25/5: OOMSK: Spilldag (Bjølsen)
Søndag 2/6: Oslo Spillforum #39
Fredag 28/6 –
søndag 30/6: ARCON 18

Et møte med skogens konge.

av Herman Ellingsen

Det er kanskje ikke så underlig at noen velger å legge en møbelfabrikk langt inne i de dype skogene, dypt inne i Taigaens ugjennomtrengelige rike. Råvarene blir jo lett tilgjengelige, men hvis de ferdige varene skal komme frem til byen, der kundene er, så trengte de vel en vei, spør du deg selv. Blir det ikke litt vel drøyt å skulle bære møblene ned til riksveien, gjennom ulendt terreng?

Bak møbelfabrikken finner du en gammel, gjengrodd sti. Hvis du følger denne stien – noe som ikke er helt enkelt, siden stien er så gjengrodd at du knapt finner spor av den på lengre strekninger, kommer du til et lite vann. Stien fører deg ut på en odde, dette kunne vært en utmerket badeplass om sommeren. Men badelivet ligger nok nede på denne tiden av året. Det er høst og elgjakten er allerede i gang, noe du blir minnet om av korte smell i det fjerne. (Du har vel husker rød topplue? Vi vil jo ikke at en av jegerne skal ta feil.)

Ved nærmere ettertanke slår det deg at dagens ungdom er for bortskjemt til å oppsøke slike bortgjemte badeplasser – de er vant til å bli kjørt til nærmeste badeland.

Men vi kom ikke hit for å se på badende unger, vi kom for å minnes noe som skjedde her for halvannet tiår siden.

Den gang hoppet ungene i vannet, selv om det var beinkaldt. Etterpå tente de opp bål, og drakk varm kakao fra termos. Men det var ikke for å bade dere var ute i skogen, midt i elgjakta.

Standplass kalte de voksne odden, så satt de stille der ute, med bøssa i fanget. Men akkurat denne dagen var det en onkel fra byen som satt på denne standplassen, en snill onkel som hadde sagt at han gjerne kunne ta med seg ungene på jakt, fordi "jeg kommer jo ikke til å treffe noen elg likevel, og jeg ville ikke ane hva jeg skulle gjøre med en elg om jeg skulle komme til å myrde den, så da er det bedre om jeg tar med et par unger som kan sørge for å skremme bort en hver elg som måtte komme innenfor hørevidde."

Etter mye mas har storebror fått lov til å prøve bøssa – uten kuler, selvsagt, men det var spennende nok å ligge i gresset, og trekke av mot kråkene.

Senere skulle lillesøster få prøve. Du lå lenge i gresset, ventet på at hjertet skulle slutte å hamre så hardt, du pustet så langsomt og stille du maktet, og etter en stund sluttet løpet å sveive rundt.

Snart merket du en bevegelse inne i skogen, på den andre siden av den lille viken. En stolt elg med et mektig gevir kom ut av skogen, og ned mot vannet for å drikke.

Både storebror og onkelen deres ifra byen var opptatt med å følge med deg, de så aldri elgen i vannkanten. Men det gjorde du, og snart hadde du plassert siktekornet midt mellom øynene på elgen. Så trakk du avtrekkeren langsomt, men rolig, bakover. Når du kom til det punktet der avtrekkeren går litt tregere, hvilte du litt, ventet til verden sto helt stille dundt deg. Så trakk du avtrekkeren enda litt lengre bakover, og dermed brøt helvede løs.

Bøssa sparket til skulderen din, det gjallet som av ti tordenbrak på en gang, og elgen gjorde et sprang opp i lufta, før den sank sammen i vannkanten.

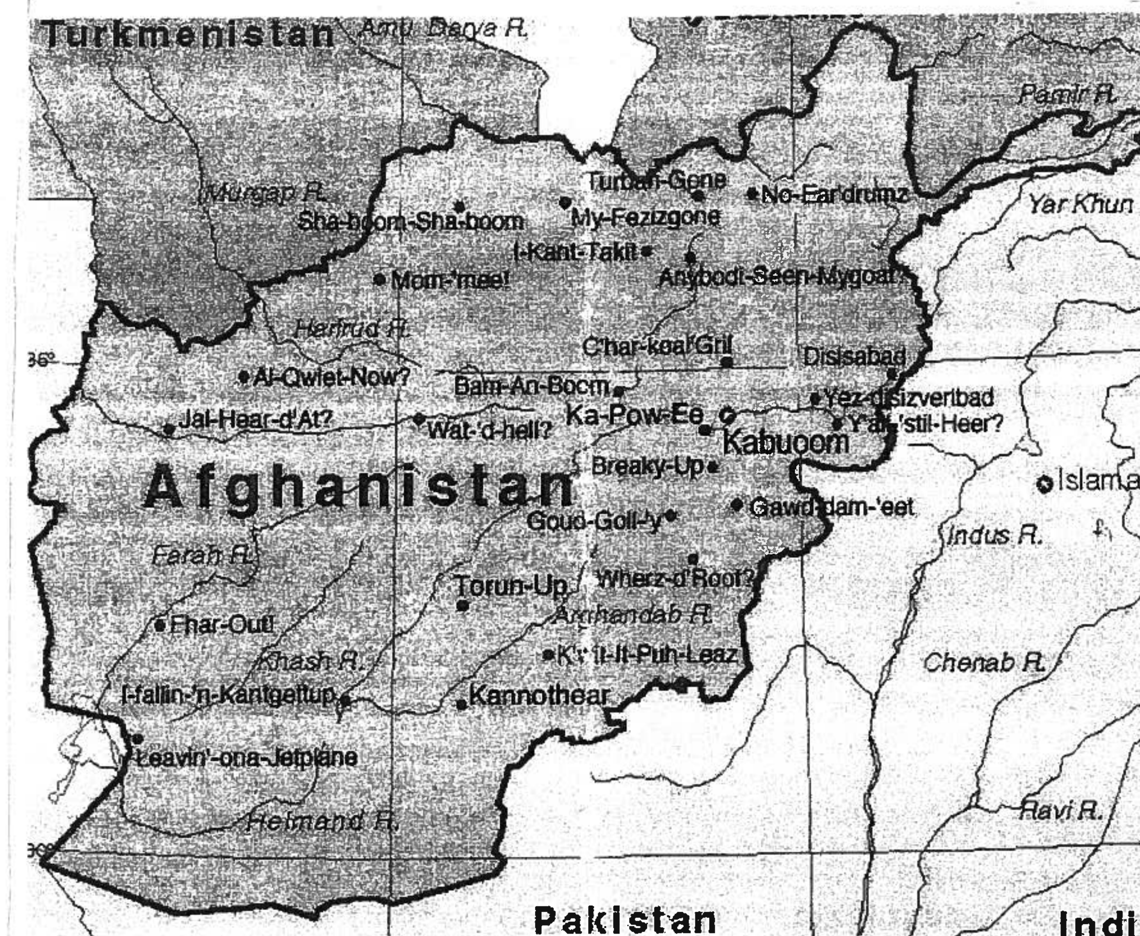
Bak deg bannet onkelen din stygt, "Helvede, hvor kom den kula fra?", men du skjønte at storebror hadde trodd at han skulle få bøssa.

Men det enset du ikke, isteden sprang du rundt vika, bort til den døde elgen.

Noen voksne dukket opp, noen som visste hva man gjør med en elg som nettopp har måttet late livet for en dyktig jeger. De skar over halsen på elgen, for å tappe den for blod, deretter begynte de å partere den.

Du husker fremdeles det varme blodet som rant ned i halsen din, og hvordan elgens hjerte fremdeles banket mens du satte tennene i det, og rev løs en bit, som du spiste. Det var de voksne, erfarne jegerne som insisterte på at du skulle ære byttet ditt slik.

Til slytt, med et gys, tenker du på hva mor din må ha trodd, når ungene hennes kom hjem, dryppende av blod, men ellers i kjempehumør.



Ovenstående kart gir en litt uvanlig fremstilling av et land som «har fått bildet sitt i avisen» langt oftere enn noen gang tidligere det siste halve året! (Men representerer kartet egentlig et slags amerikansk drømmebilde?)

«The Serial Quiz» eller Spørrekonkurranse-serie:

UTSATT PÅ UBESTEMT TID...

Spørrekonkurranse-prosjektet gjøres herved avhengig av at vi får inn noen svar, **enten** via e-mailet respons på planlagt posting på no.fritid.spill.rollespill / diverse (som nevnt sist, men neppe realiserbart før over påske) **eller** ved at noen kommer med svarslipper til oss direkte (som til nå kun et par stykker har giddet). Vi vil minst ha inn 4-5 svar – og gjerne flere forslag til spørsmål, se tidligere innlegg! – før vi dømmer første runde. Bare for forms skyld gjentar vi spørsmålene her:

Spørsmål til Runde I:

1) Mange kjenner godt til at E. Gary Gygax er berømt for å ha startet rollespillhobbyen ved å lage *Dungeons & Dragons* for over 25 år siden. Men hva het samarbeidspartneren hans, som egentlig bør ha minst like mye av æren for dette?
2) Når ble foreningen Ares, Norges eldste simuleringsspillklubb, startet?
3) Hva står ordet Dé i brettspilltittelen *Formula Dé* for?
4) Hvem startet den første norske spillbutikken, Tradition / AEH Hobby i Oslo?
5) Hva het grunnleggeren av det første simuleringsspillforlaget, Avalon Hill?